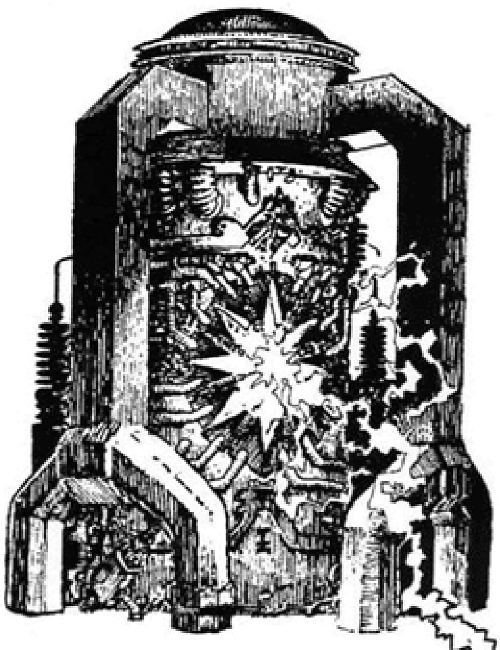
Condamnés à l'éternité

Scénario écrit par Eric Simon
Illustrations par Rolland Barthélémy
Plans par Cyrille Daujean

Casus Belli

Cette aventure convient à une équipe de 3 à 5 personnages moyennement expérimentés, mais plutôt portés vers le métier des armes.



Un millénaire avant la naissance d'Hawkmoon, un certain Béor Gorwitz quitta précipitamment la bonne ville de Munich. Erudit et scientifique brillant, il fuyait la justice des chevaliers génétiques intéressés par ses recherches : le vieil homme courrait éperdument après la chimère de l'immortalité. Accompagné des siens, il réussit à s'échapper et disparut à jamais dans les montagnes sauvages où commence l'Otriche.

Si la mémoire des hommes oublia aussitôt Gorwitz, sa vie, elle, continua jusqu'à l'aboutissement de son œuvre. Béor et les siens se réfugièrent au cœur d'une région déserte, dans d'anciennes galeries et ruines datant du Tragique Millénaire, et dix ans plus tard, il créa une machine capable de ressusciter les morts. Sa petite communauté ayant été décimée par une épidémie de peste syrienne, Béor testa sa machine et le résultat fut miraculeux. Cependant, après quelques mois, nombre de ressuscités présentèrent d'étranges comportements et particularités. La machine en avait fait des mutants ! Gortwitz décida alors de la désactiver pour la modifier. Mais les ressuscités mutants se saisirent de lui et l'emprisonnèrent. Ils obéissaient désormais à la machine devenue leur seul maître !

La spirale infernale venait de commencer. Sans interruption jusqu'à aujourd'hui, la machine ressuscita les morts de la communauté, leur donnant à chaque fois une nouvelle jeunesse de plus en plus monstrueuse. Puis vinrent des guerriers pour prendre possession de la région au nom du markgraf von Scheinitz. Eux aussi



furent happés par la machine qui les condamna tous à une éternité cauchemardesque.

Introduction des personnages

Le maître actuel de cette contrée est toujours un von Scheinitz, vassal du prince de Wien et commandant la Marche de l'ouest. L'intérêt des Scheinitz pour cette région se limite à une petite forteresse destinée à chasser les brigands germains et les contrebandiers. Epargnée par l'invasion granbretonne en raison de son relief, l'Otriche est désormais la prochaine proie des légions stationnées en Germanie. Mais confortés par l'exemple de la Kamarg, les Otrichiens espèrent résister à l'envahisseur, en exploitant la configuration montagneuse de leur pays.

Un émissaire du markgraf propose aux aventuriers de prendre le commandement d'une compagnie de mercenaires. A vous de fixer la somme ou la rétribution qui motivera les personnages. Si un scientifique fait partie du groupe, on leur confiera un vieux canon-feu turc fortement endommagé. S'ils acceptent, ils devront se rendre sur la frontière menacée pour renforcer la garnison d'une forteresse dirigée par un moscovite, Stanislas Bienkowitch. Cette forteresse se situe, comme par hasard, à proximité de la machine infernale et de ses ressuscités.

La situation

Stanislas Bienkowitch est venu à dessein dans ce trou perdu. Petit noble moscovite et mercenaire de métier, Stanislas est aussi un biologiste à la recherche des travaux de Béor Gorwitz. Il localisa l'endroit où le scientifique s'était installé ; puis après deux années passées au service des von Scheinitz il obtint la charge de la forteresse. Là, il enquêta, recherchant les traces laissées par Gorwitz. Mais touchant au but, la machine décida de l'éliminer. La nuit précédant l'arrivée des aventuriers, ses mutants s'introduisirent dans la forteresse et massacrèrent Stanislas et tous ses hommes. Ils se retirèrent en emportant les cadavres destinés à la résurrection.

Toute l'intrigue de ce scénario repose sur l'enquête menée par les personnages afin d'élucider les « mystères » de la région ; la disparition mystérieuse de la garnison en étant le première. Pour chaque lieu et PNJ sont indiqués les « bizarreries » mais aussi les indices pouvant mener les aventuriers au dénouement. A vous de rythmer cette enquête. Les Granbretons n'interviendront pas dans l'histoire. Leur invasion passera loin de cette région oubliée. Cependant l'apparition d'un ou deux éclaireurs isolés peut redonner un regain de tension à l'histoire. Rien ne vous empêchera de faire intervenir une bande de granbretons au moment du dénouement.

Si vos personnages se trouvent éloignés de l'Otriche, situez le scénario dans une région plus proche. Il suffit pour cela de changer quelques noms.



La région

Ce scénario a pour cadre les contreforts de Alpes otrichiennes, région au relief accidenté couvert d'une forêt de chênes centenaires. Aucune route ne la traverse, seuls quelques chemins la parcourent. Chaque village vit replié sur lui-même, souvent éloigné par plus de vingt miles du prochain hameau. L'endroit fut épargné au cours du Tragique Millénaire, aucune radiation ou résidu chimique n'en fait une zone dangereuse. Les mutants y sont peu nombreux en regard des autres provinces de l'Otriche. Les ruines de l'Âge d'or sont seulement subi l'usure des siècles, elles sont particulièrement bien conservées et majestueuses. Sous ces ruines court un réseau labyrinthique de galeries tombées aujourd'hui dans l'oubli. Une bande de Germains, des mercenaires sans solde, représente la seule menace de la région. Ils survivent en rançonnant les villages et grâce à la contrebande. La justice du markgraf a son représentant, le maître de la forteresse vers laquelle se rendent les personnages. Le village

qui est à ses pieds est uniquement peuplé de ressuscités. Seuls y résident ceux qui ne sont pas encore totalement dénaturés.

Les mercenaires

La trentaine de mercenaires qui sont sous les ordres des aventuriers sont des bulgares, anciens déserteurs, brigands et autres tueurs sans foi ni loi. Les personnages auront fort à faire avec ces rustres. Ils devront faire la démonstration de leur force pour justifier leur commandement, s'ils ne veulent pas mourir mystérieusement Jouez cette soldatesque comme une meute de loups prêts à tuer au premier signe de faiblesse. Leurs instincts de meurtriers et de voleurs s'épancheront sur le village, ce qui provoquera l'animosité de la machine. Lorsque la situation deviendra vraiment étrange (après les premières disparitions) ils déserteront en bloc. Au final, les personnages resteront seuls dans la forteresse.

Tous sont de petite taille, basanés, le crâne rasé et portent de longues moustaches noires. Sous leur cuirasse ils portent des cafetans bleus ou noirs. Ils sont chaussés de hautes bottes de cavalier bien qu'aucun n'ait de cheval.

FOR 14 • CON 16 • TAI 10 • INT 12 • POU 13 • DEX 13 • CHA 11
Points de vie : 16
Armure : 1D8-1, demi-plaques.
Armes : *Sabre* 40%/40%, dégâts 1D6+2 ; *Arbalète* 60%, 3D6 ; *Bouclier* 0%/30%.

Le canon feu confié aux aventuriers menace de tomber en ruine. Après chaque tir un canonnier doit le réajuster, en testant sa compétence Connaissance de l'électricité. En cas d'échec, utilisez la table suivante :

1-6 : le coup suivant refuse de partir. Le canon feu doit être réparé (1d4 heures et un test à -20% Connaissance de l'électricité)

7-8 : le canon est définitivement inutilisable.

9-10 : le canon explose, 10d6 points de dégâts dans un rayon de 20m.

Le canon est fourni avec 30 charges.

La forteresse

La forteresse se situe sur un petit plateau dominant les alentours. On la voit des miles à la ronde. Entourée par deux bras d'un torrent aux eaux rapides, et perchée en haut d'une falaise, elle est parfaitement placée pour repousser tout assiégeant démuni d'artillerie. Ses murailles s'élèvent à plus de 10m. La description qui suit – voir aussi le plan – correspond à l'état de la place quand arrivent les personnages. Ils trouveront le pont-levis relevé, les remparts vides de toute sentinelle, les cheminées fumantes et le silence de la forêt troublé par les hurlements à la mort d'une meute de chiens.

Le rez-de-chaussée

- la tour nord : la salle contient des chaudrons à huile et à plomb ainsi que du bois, des barils d'huile et des lingots de plomb.

- la tour du pont-levis : la salle est aménagée en réserve à charcuterie, des pièces de viande salée pendent au plafond.

- l'écurie : Elle peut abriter une dizaine de chevaux ; tout l'équipement nécessaire à leur entretien et à la monte s'y trouve ainsi que 2 chevaux de guerre, 4 de selle et 2 de trait.

- la cour intérieure : complètement pavée, elle compte quelques appentis, un chenil où hurlent cinq dogues. Un chariot chargé de bûches s'y trouve.

- le corps d'habitation : la porte en chêne est fermée à double tour, des volets d'acier ferment les meurtrières. Propre, confortable, meublée pauvrement, l'endroit pèche surtout par le manque de lumière.

A : salle de festin. Une grande table trône parmi de somptueux trophées de chasse. Des coffres renferment de la vaisselle d'argent.

B : les cuisines. Les fourneaux sont encore chauds. Les restes du souper de la veille ainsi que les plats sales encombrent les tables.

C : chambre d'hôte. Elle est poussiéreuse, la porte fermée à clef.

D : la réserve à bois.

E : la réserve à provisions.

Le premier étage

- la tour nord : aménagée en chambres de garde, utilisée uniquement lors des sièges.

- la tour du pont-levis : idem tour nord.

- le grenier de l'écurie : rempli de paille et de foin.

- le corps d'habitation :

F : le bureau de Stanislas. Les deux portes sont fermées à clef. Une longue table croule sous un matériel sophistiqué de biologiste. Plusieurs livres gisent sur le sol. Une cassette de fer contient 10000 A. Des notes codées contiennent les renseignements suivants : la fuite de Gorwitz, la nature de ses recherches, le lieu de son installation.

A vous de déterminer quand les personnages auront réussi à décrypter les notes, en fait le moment le plus judicieux pour découvrir ces renseignements.

Parmi ce fouillis, les aventuriers pourront aussi trouver une carte de la région sur laquelle les ruines du repaire de Béor, un monolithe frappé d'une étoile, sont entourées à l'encre rouge.

G : chambre de Bienkowitch. La porte est défoncée, les meubles et le lit sont renversés. Le blason des Bienkowitch, un aigle rouge sur fond blanc, est suspendu au mur. Une magnifique armure de plaques frappée de ce blason gît au sol (TAI : 12, protection 1d10+3). Une panoplie d'armes, dont deux orgues de Kerninburg, orne la salle. Deux coffres contiennent des vêtements de velours et des fourrures d'ours. Parmi des vêtements épars gît un trousseau de clefs ouvrant toutes les portes de la forteresse, entre autres celle du passage souterrain dans la cave. Une grande tache de sang macule les draps.

H et I : chambres des gardes. Les portes sont défoncées, les lits renversés, les meubles brisés. Le sol est taché de sang.

Le deuxième étage

- la tour nord : aménagée en salle de veille, elle contient un poêle, une lanterne, une cloche d'alarme et un coffre à armes.

- la tour du pont-levis : idem tour nord.

- le chemin de ronde : il est couvert.

- le corps d'habitation : la porte près de la tour du pont-levis est ouverte.

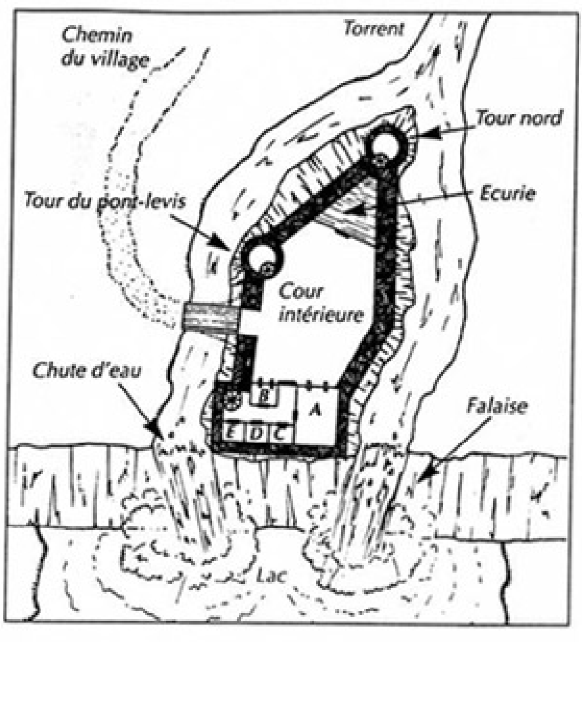
J : salle d'armes. Elle contient de quoi équiper une dizaine de soldats : épées, haches, boucliers, demi-plaques, ainsi qu'un coffre avec un millier de cartouches pour les orgues de Kerninburg. La porte est grande ouverte.

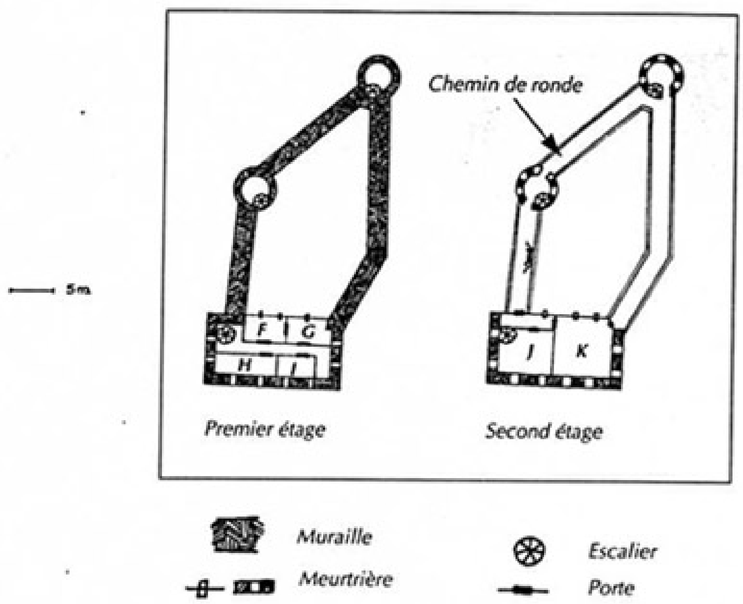
K : salle des gardes. La salle de repos de la garnison. On y trouve des tables, un coffre à vaisselle, un tonneau de bière et des jeux de fléchettes.

Greniers et caves

Les deux tours et corps d'habitation ont un grenier où dort tout un bric-à-brac des plus inutiles. Par contre un prédécesseur de Stanislas tua un mutant de la machine, depuis son squelette gît dans un grand coffre.

Chacune des deux tours possède une cave voûtée. Celle de la tour nord est aménagée en geôle, actuellement sans occupant. Celle de la tour du pont-levis est utilisée comme une cave à glace. Le corps d'habitation abrite une première cave où sont stockés les vivres et les alcools. Un escalier mène à une deuxième cave située sous la première. Cette dernière est un vaste réservoir alimenté par un conduit où s'écoulent les eaux du torrent. Un déversoir règle le niveau, un système de vannes permet d'arrêter l'arrivée de l'eau et de vider ainsi le réservoir. Une porte d'acier fermée à double tour ouvre sur un souterrain qui débouche à trois miles de là au cœur de la forêt. Il existe un deuxième passage secret, inconnu de





Stanislas, par lequel les mutants sont entrés dans la forteresse. Son ouverture se situe à un mètre sous le niveau de l'eau. Des manettes à l'intérieur du passage permettent de faire baisser le niveau du réservoir afin de l'ouvrir à l'air libre. Ce passage donne sur le réseau de galeries du Tragique Millénaire. Sa détection, une fois le niveau de l'eau baissé, demande un test sous Chercher à 20%.

Le tireur fou

Un homme de la garnison, le guetteur de la tour nord, a échappé au massacre. Devenu fou suite à la boucherie, il a disposé les six orgues de Kerninburg tout autour du chemin de ronde et attend le retour de l'ennemi… Il prendra comme cible les personnages et leurs mercenaires. A vous de déterminer le moment de son intervention. Dès son premier tir, il ne cessera de proférer des insultes de dément.

FOR 13 • CON 15 • TAI 13 • INT 11 • POU 12 • DEX 15 • CHA 10
Points de vie : 16
Armure : 1D8-1, demi-plaques.
Armes : *Sabre* 50%/50%, dégâts 2D6+2 ; *Orgue de Kerninburg* 50%, 4D6.

L'orgue de Kerninburg est l'arme favorite des guerriers de Moscovie. Elle doit son nom à ses quatre tubes en bronze jumelés rappelant les orgues célèbres de la ville de Kerninburg. Chaque canon contient une seule charge projetant une balle à 100m. Le rechargement d'un canon demande 2 rounds. Minimum requis : FOR 13, DEX 10. Dégâts : 4d6. Portée : 100m. Prix : 3000A.

Le village

Il compte une centaine de demeures plutôt misérables. Les maisons sont tassées les unes sur les autres, dans une boucle de la rivière. Des champs cultivés et des pâturages occupent les alentours. Un millier de personnes habitent le village, toutes sont ressuscitées et donc contrôlées par la machine. Les personnages pourront remarquer certaines particularités au fur et à mesure de leur séjour.

- La population du village ne compte pas le moindre enfant. Les plus jeunes ont environ vingt ans. Interrogés à ce sujet, les villageois donneront toujours la même réponse : « On n'peut plus en avoir. On sait pas pou'quoi. »

- Tous les habitants présentent la même lassitude, une sorte de morne désespoir. Chacun se déplace et travaille avec lenteur. Aucune passion, aucun amour, aucun sentiment ne semble les animer.

- Certains habitants présentent des signes de « dégénérescence ». Il s'agit en fait de ressuscités au bord de la grande révélation. Si les aventuriers observent les corps nus de certains d'entre eux, ils découvriront une deuxième paire de bras atrophiés et un début de queue au bas de la colonne vertébrale.

- Le village ne possède pas de cimetière. Les villageois expliqueront que leurs morts sont jetés dans le puits de l'étoile afin de rejoindre leur divinité. Le culte de l'étoile implique deux activités importantes. Tous les animaux élevés au village sont jetés dans le puits de l'étoile afin de nourrir les mutants qui se cachent dans les galeries. Les morts sont également jetés dans le puits et amenés à la machine qui les ressuscite. Ensuite suivant l'avancement de la mutation, ils demeurent dans les galeries ou retournent au village. Inutile de dire que les habitants seront discrets sur ce sujet.

- Les accents étrangers : plusieurs voyageurs étrangers ayant succombés aux mutants ont été ressuscités par la machine. Certains résident au village et parlent l'otrichien avec de curieux accents.

- Le village ne porte pas de nom. Ses habitants l'appellent simplement le village.

- Si les aventuriers interrogent les habitants à propos de la disparition de la garnison, ils diront avoir vu la veille des cavaliers avec des masques d'animaux rôder autour de la forteresse.

Tous les ressuscités joueront la loi du silence face aux personnages. Seules quelques réponses évasives sortiront de leurs lèvres. Acculés, ils garderont le silence, baissant la tête. Aucune menace ne saurait les faire parler. Quelles que soient les circonstances, ils ne s'opposeront pas à la volonté des personnages.

Les autres villages de la région ont peu de relations entre eux et professent tous un esprit de clocher des plus véhéments. Cependant, tous partagent la même opinion au sujet du « village » : aucun villageois ne leur adresse jamais la parole ; plusieurs personnes ont déjà disparu à proximité de leur village ; ils adorent un démon auquel il sacrifie leur bétail et leurs enfants !

Le lac et le torrent

Au cours de la nuit suivant l'arrivée des personnages à la forteresse, les eaux du lac deviennent lumineuses. Il s'agit d'une lueur

verte qui s'estompera seulement après deux heures d'une brillance continue.

En fait, la machine se situe dans une salle souterraine, juste en dessous du lac. Le dôme de métal translucide formant le plafond de cette pièce est en contact avec l'eau. La lueur provient du rayon de la machine lorsqu'elle ressuscite des gens. Dans ce cas précis il s'agit de la précédente garnison.



Toute personne qui plongerait au fond du lac découvrirait la partie supérieure du dôme émergeant de la vase. Il est facile d'y reconnaître un vestige du Tragique Millénaire. Le dôme est quasiment indestructible : armure 40, points de vie 100. Un test de Voir réussi permet au plongeur de discerner sous le dôme une vaste salle. Si les personnages remontent à la source où jaillissent les eaux impétueuses du torrent ils entendront un ronflement continu. Un scientifique pourra y reconnaître le bruit d'un générateur gigantesque. Il s'agit de la centrale hydroélectrique qui alimente la machine en énergie. La force du torrent interdit toute remontée au-delà de la source.

Les brigands

Les personnages peuvent rencontrer facilement les brigands germains lors d'une sortie. Ces derniers ne désirent nullement un affrontement. Tout au contraire ; ils avaient même passé un accord avec Bienkowitch. Aussi, viendront-ils en paix vers les aventuriers. Ils pourront leur révéler le fait suivant. Deux ans plus tôt, ils tentèrent de rançonner le village. Devant le refus des habitants, ils en abattirent deux. Au lieu de la crainte qu'ils provoquaient de la sorte chez les autres villages, leur geste fit rire bêtement les villageois… Ils abandonnèrent alors et ne revinrent jamais plus.

Les ruines du Tragique Millénaire

Trois ensembles de ruines entourent la forteresse. Chacun s'étend sur des dizaines d'hectares et constitue un véritable labyrinthe. Les deux premiers n'ont guère d'intérêt, si ce n'est leur charme et leur puissance d'évocation de l'Âge d'or. Toutefois, ces ruines, comme la troisième, présentent une particularité : toutes les voies d'accès aux parties souterraines de ces complexes ont été murées ou comblées. Ces travaux paraissent nettement plus récents que les ruines. En fait la machine a fait murer toutes entrées trop visibles du réseau souterrain.

La dernière ruine, celle entourée sur la carte de Bienkowitch, réserve une autre surprise. Un petit village abandonné occupe son centre. Il s'agit du campement de Gorwitz. Des débris d'installations scientifiques parsèment le sol. Dans l'une des maisons encore debout les personnages pourront trouver des pelles, des pioches, des couvertures… Bienkowitch et ses hommes y sont venus faire des fouilles. Non loin, un escalier exhumé par ses travaux aboutit à une lourde porte d'acier (armure : 40, points de vie : 40). La commande électromagnétique de cette porte est détruite ; sa réparation demande un test en Connaissance de l'électricité à -30% et 10 points d'énergie pour l'activer.

La porte s'ouvre sur une crypte. C'est là que la machine a emprisonné son créateur il y a mille ans. Gorwitz a bénéficié de ses propres travaux : sa tête se trouve désormais dans une bulle de verre. Des câbles sortent de son cou et le relie à une machine crachotante.

Suite à cette opération et à plusieurs siècles de solitude, Gorwitz est devenu fou à lier. Il s'exprime dans un mélange de vieux germain et de vieil anglais difficile à comprendre. Son seul désir est de détruire sa création ; il le criera à la face des personnages. A vous de définir les informations révélées par lui entre deux gloussements.

La machine

La machine est un bloc d'acier monumental, haut de plus de 100m. elle occupe la plus grande salle du réseau souterrain, située juste sous le lac. Une étoile en relief orne le centre de la machine, c'est de là que jaillit le rayon or et vert qui ressuscite.

De nombreux cordons ombilicaux et autres câbles relient le corps de l'engin à toute une machinerie occupant le pourtour de la salle. Un câble particulièrement gros lui apporte l'énergie nécessaire à sa survie, en provenance de la centrale hydroélectrique.

Les buts de la machine sont simples : ressusciter conformément à son premier programme, mais aussi assurer son intégrité et celle de ses ressuscités, et cela par tous les moyens. C'est pourquoi Bienkowitch et ses hommes sont morts.

Les personnages n'ont rien à craindre d'elle tant que leurs recherches ne la menacent pas. Par contre, dès qu'ils approcheront de la vérité ils seront sur la liste des prochains ressuscités.



La résurrection amène un certain nombre d'inconvénients à son bénéficiaire : il perd sa capacité de juger, de prendre une décision. Il devient un esclave obéissant et doit demeurer dans un rayon de dix miles autour de la machine. Au-delà, son action disparaît et il meurt sur le champ. Des mutations physiques apparaissent progressivement au fil des ans et des résurrections successives pour aboutir au stade ultime, la « révélation » comme l'appellent les villageois. A chaque résurrection le sujet est rajeuni, il retrouve un âge de vingt ans. La personne ressuscitée est une copie imparfaite ; la personnalité, les souvenirs de l'original se dissipent peu à peu à chaque résurrection (en terme de jeu, chaque résurrection diminue l'INT d'1d3 points). En plus le ressuscité devient stérile.

Le puits de l'étoile

Ce puits est un gouffre artificiel, ses parois sont en acier poli. Il n'existe aucun moyen sur place pour descendre. Il aboutit, 100m plus bas, dans une salle du réseau souterrain.

Les souterrains forment un véritable labyrinthe qui couvre toute la région. Ce réseau de galeries a beaucoup souffert depuis le Tragique Millénaire. La rouille a rongé les parois, une eau noire envahit souvent jusqu'à la taille les passages. Seules quelques entrées demeurent :

- dans le réservoir de la forteresse ;

- un couloir relie la crypte où est emprisonné Béor au reste du réseau ;

- le puits de l'Etoile ;

- dans la cave d'une des maisons du village ;

- quelques autres entrées demeurent cachées dans les bois. Les mutants les empruntent une fois la nuit tombée.

Le plan du réseau n'est pas donné, c'est à vous de guider vos joueurs selon l'avancement de l'enquête. Par exemple, si les personnages découvrent dès leur arrivée à la forteresse le passage du réservoir, il est peut-être un peu tôt pour les amener devant la machine. Plus de deux mille mutants vivent dans les galeries en petits groupes de 6 à 10. Inutile de dire que l'exploration du réseau sera périlleuse.

Les mutants

Ce sont des créatures bipèdes dotées d'une longue queue leur servant de balancier. Leur visage est humain, en dépit de traits déformés. Quatre bras terminés par des pinces leur sortent du buste. Ils sont allergiques à la lumière (ils perdent un point de vie par round d'exposition à la lumière naturelle). Devant toute lumière artificielle ils doivent réussir un test sous leur POUx5 ou se tenir à distance. Dans la journée ils demeurent dans les galeries ; la nuit quelques-uns sortent et rôdent dans les forêts. Leur caractère a été aussi transformé que leur corps. Ce sont des êtres frustres aux centres d'intérêts des plus limités. Les habitants du village les considèrent comme les élus de leur dieu et leur vouent un grand respect.

FOR 18 • CON 16 • TAI 14 • INT 06 • POU 10 • DEX 12
Points de vie : 18
Armure : 3 points de peau écailleuse.
Armes : *Griffes (x2)* 40%/00%, dégâts 3D6
Compétences : *Pister* 40%, *Eviter* 30%, *Embuscade* 50%.

Les événements

Divers événements ou coups de théâtre peuvent émailler ce scénario, à vous de les choisir et de les placer au moment judicieux.

- La patrouille granbretonne. Une dizaine de cavaliers granbretons, des Morses, apparaissent à la lisière de la forêt, à proximité de la forteresse. Il s'agit uniquement d'éclaireurs, ils prendront la fuite au premier déploiement de force. Ils resteront dans la région durant deux jours, le temps de la cartographier.

- Rencontre avec un groupe d'1d6+4 mutants si les personnages passent la nuit dans la forêt.

- Disparition de plusieurs mercenaires bulgares : ceux-ci avaient quitté discrètement la forteresse de nuit afin de rendre visite aux femmes du village.

- Le retour de Stanislas Bienkowitch. Les personnages rencontrent au village un homme correspondant à la description de Stanislas.

Sous le contrôle de la machine, il niera cette identité en prétextant s'appeler Alex Hollen.

- Une nuit, un projectile pénètre par une meurtrière dans la chambre d'un personnage. C'est un caillou entouré d'un papier griffonné. Il s'agit d'un villageois rebelle qui désire aider les personnages dans leur enquête. Profitez-en pour mettre les personnages sur des pistes qu'ils ignorent. L'homme viendra deux fois avant de finir sous les pinces des mutants.

Les dénouements

Plusieurs dénouements sont possibles :

- Le plus abominable : les personnages coulent des jours heureux et ne remarquent rien.

- Un ou plusieurs personnages finissent ressuscités. Ils ont alors tout l'avenir devant eux, à moins que leurs compagnons détruisent la machine.

- Les aventuriers découvrent le pot-aux-roses, échappent aux mutants et partent pour de nouvelles aventures.

- Les personnages rentrent dans le réseau souterrain et détruisent la machine : destruction de la centrale hydroélectrique, rupture des câbles qui l'alimentent en énergie ou encore désactivation de la machine. Cela demande 4 rounds et un jet sous la Connaissance de l'électricité ou de la Mécanique à -40%.

- Les personnages se retrouvent face à la machine et entament un dialogue avec elle. Peut-être a-t-elle besoin d'une bonne psychanalyse pour retourner à son statut de machine, reconnaître ses erreurs et se saborder elle-même.